



UNIVERSIDADE DE ÉVORA
ESCOLA DE ARTES

Mestrado em Teatro
Ramo Ator – Marionetista

Trabalho de Projeto

Tradição e tecnologia no Teatro de Formas Animadas

(dissertação 3551 aprovada a 12/04/2011)

Autor: Marcelo Gilaberte Redondo (matrícula nº8619)

Orientadora

Christine Mathilde Thérèse Zurbach

Co-orientador

Luís Miguel Barbosa da Costa Leite

Mestrado de Teatro
Ramo Ator / Marionetista

Trabalho de Projeto

Tradição e tecnologia no Teatro de Formas Animadas

(dissertação 3551 aprovada a 12/04/2011)

Autor: Marcelo Gilaberte Redondo (matrícula nº8619)

Orientadora

Christine Mathilde Thérèse Zurbach

Co-orientador

Luís Miguel Barbosa da Costa Leite

RESUMO DO PROJETO

Tradição e tecnologia no Teatro de Formas Animadas

Esta dissertação procura verificar e descrever como a convivência entre a tradição e as mais recentes tecnologias constitui uma problemática atual no Teatro de Formas Animadas. O objeto de estudo desta investigação será o espetáculo *Prometeu*, uma obra teatral de caráter experimental e multimédia, inspirada no teatro de sombras indonésio, Wayang Kulit. Os objetivos desta pesquisa são: identificar os elementos técnicos e artísticos essenciais na forma tradicional estudada; investigar a possibilidade de integração dos recursos tecnológicos atuais no jogo cénico original, mantendo inalteradas as características que definem a sua natureza primordial.

A metodologia empregue é o trabalho de projeto, envolvendo um processo de pesquisa em campo, com tempos de planificação, intervenção e reflexão, cuja finalidade será responder às questões de interesse para o enfoque deste estudo.

Palavras-chave:

Teatro de sombras, teatro de formas animadas, ator-marionetista, manipulação, tradição e tecnologia.

PROJECT SUMMARY

Tradition and Technology in Theatre of Animated Forms

This work aims to verify and describe how the coexistence of tradition and the latest technologies is a current problem in the Theater of Animated Forms. The study object of this research will be the *Prometeu* puppet play, an experimental theatrical show inspired to the traditional Indonesian shadow theater, Wayang Kulit. The objectives of this research are: to identify the essential technical and artistic elements in the traditional form; investigate how we can integrate current technological resources in the scenic performance; keeping unchanged the characteristics which define its essential nature.

The methodology employed is an artistic work project, involving a research field process, with planning, production and reflection, whose purpose is to answer the questions of interest to the focus of this study.

Keywords:

Shadow theater, theater of animated forms, actor, puppeteer, manipulating, tradition and technology.